

肆、藝術、娛樂及休閒服務業普查結果分析

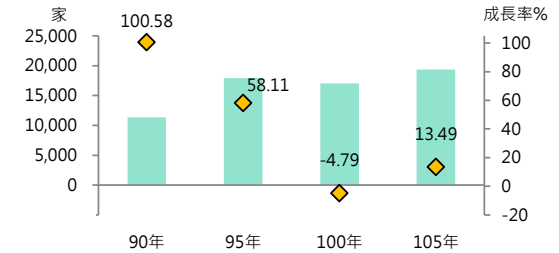
(壹)5 年間產業發展概要

在政府積極推動文創產業及數位科技擴大應用下，帶動創作及藝術表演業發展，復以國人運動意識及健康觀念提升，促進運動服務業成長。觀察 105 年普查統計結果，國內藝術、娛樂及休閒服務業企業家數 1 萬 9,362 家，較 100 年增加 13.49%，從業員工 8 萬 2,993 人，增 17.64%，實際運用資產 6,148 億元，增 29.90%，創造生產總額 1,165 億元，增 27.59%，而附加價值率受部分行業營運成本增加影響，由 54.04% 略降 0.78 個百分點至 53.26%。

企業家數



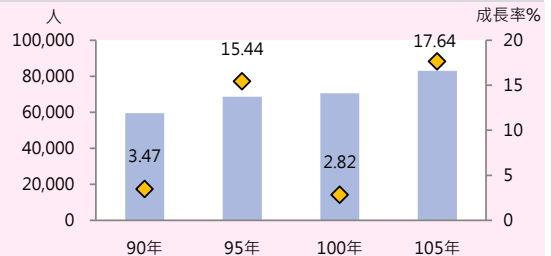
105 年底
19,362 家
↑ **13.49%**
(100-105 年底)



從業員工



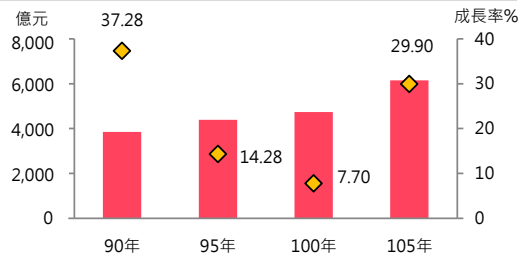
105 年底
82,993 人
↑ **17.64%**
(100-105 年底)



實際運用資產



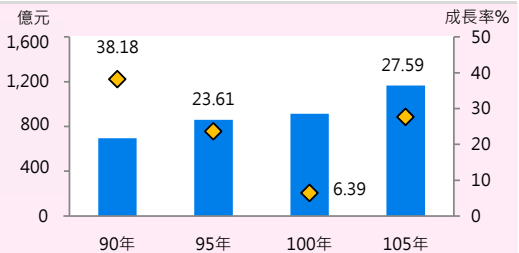
105 年底
6,148 億元
↑ **29.90%**
(100-105 年底)



生產總額



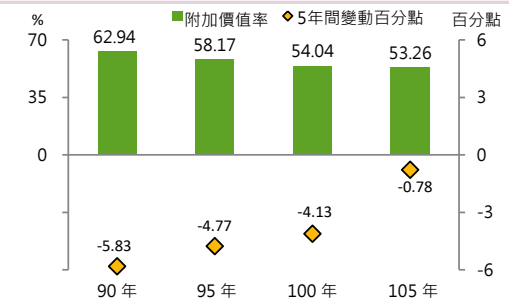
105 年
1,165 億元
↑ **27.59%**
(100-105 年)



附加價值率



105 年
53.26%
↓ **0.78 個百分點**
(100-105 年)



(貳)國內產業發展與變遷

一、投入產出概況及長期變遷

(一)企業家數

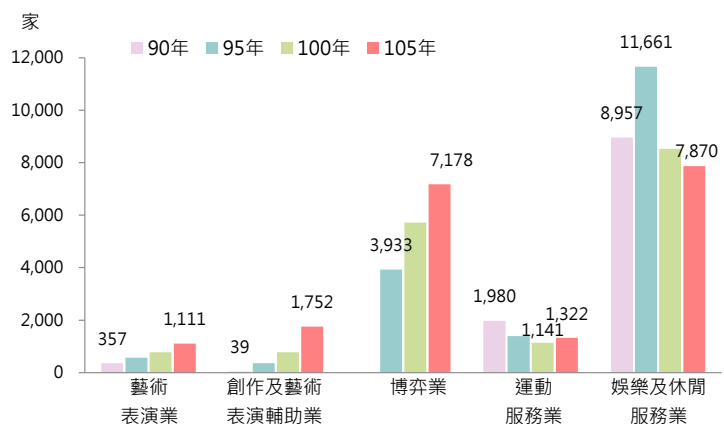
▲105 年底企業家數 1 萬 9,362 家，較 100 年底增加 13.49%。

105 年底藝術、娛樂及休閒服務業企業家數計 1 萬 9,362 家，較 100 年底增加 2,301 家或 13.49%，優於 100 年普查之-4.79%。各中行業中，創作及藝術表演業 2,863 家或占 14.79%；博物館及類似機構 129 家；以彩券行為主之博弈業 7,178 家或占 37.07%；運動、娛樂及休閒服務業 9,192 家或占 47.47%，其中以包含遊樂園、視唱中心(KTV)及遊戲場等之娛樂及休閒服務業 7,870 家居多數。

與 100 年底比較，各中行業中，創作及藝術表演業受惠於文創產業發展，增 1,306 家或 83.88%，其中創作及藝術表演輔助業增加 971 家或 1.2 倍；博物館及類似機構增 19 家或 17.27%；而公益及運動彩券經銷家數逐漸增加，帶動博弈業增 1,457 家或 25.47%，貢獻全體逾 6 成增量；至運動、娛樂及休閒服務業 9,192 家，5 年間減少 481 家或 4.97%，主因行動裝置及網路普及，相關上網專門店減少所致。

至近 4 次普查主要行業家數變化，藝術表演業、創作及藝術表演輔助業因文化藝術生活漸受重視，及政府積極推動文創產業，致家數皆逐年攀升，15 年間分別增加 2.1 倍及 43.9 倍；運動服務業 90 年至 100 年間家數呈下降趨勢，惟隨運動人口漸增，帶動健身中心成長，回升至 1,322 家；而娛樂及休閒服務業則受網路普及與手機線上遊戲風行，致民眾休閒娛樂型態轉變，家數由 95 年底 1 萬 1,661 家降至 105 年底 7,870 家，減少 3,791 家或 32.51%，惟近 5 年因遊戲場流行，降幅減緩。

圖 1 近 4 次普查藝術、娛樂及休閒服務業主要行業企業家數



註：博弈業自 95 年起納入普查範圍。(以下各圖均同)

表 1 藝術、娛樂及休閒服務業企業家數—按行業別分

	105 年底			100 年底		
	(家)	結構 (%)	5 年增減 (%)	(家)	結構 (%)	5 年增減 (%)
總計	19 362	100.00	13.49	17 061	100.00	-4.79
創作及藝術表演業	2 863	14.79	83.88	1 557	9.13	66.88
藝術表演業	1 111	5.74	43.17	776	4.55	34.96
創作及藝術表演輔助業	1 752	9.05	124.33	781	4.58	118.16
博物館及類似機構	129	0.67	17.27	110	0.64	-
博弈業	7 178	37.07	25.47	5 721	33.53	45.46
運動、娛樂及休閒服務業	9 192	47.47	-4.97	9 673	56.70	-25.89
運動服務業	1 322	6.83	15.86	1 141	6.69	-18.03
娛樂及休閒服務業	7 870	40.65	-7.76	8 532	50.01	-26.83

註：1.本表資料採用電腦處理，因四捨五入關係，故總計數與各細項和之尾數，容或未能相符。(以下各表均同)

2.本表「0」表示數值不及半單位；「-」表示無數值或數值無統計。(以下各表均同)

3.博物館及類似機構係 100 年普查新增行業。(以下各表均同)

(二)人力運用及報酬

1.從業員工

▲105 年底從業員工 8 萬 2,993 人，較 100 年底增加 1 萬 2,445 人或 17.64%。

105 年底藝術、娛樂及休閒服務業企業單位從業員工人數為 8 萬 2,993 人，較 100 年底增加 1 萬 2,445 人或 17.64%。按中行業觀察，創作及藝術表演業人數 1 萬 1,982 人或占 14.44%；博物館及類似機構 3,857 人或占 4.65%；博弈業 1 萬 551 人或占 12.71%；運動、娛樂及休閒服務業 5 萬 6,603 人，占全體之 6 成 8，以娛樂及休閒場所服務人員為主，計 3 萬 7,669 人或占 45.39%，而運動服務業 1 萬 8,934 人則占 22.81%。

與 100 年底比較，創作及藝術表演業因大型展演活動盛行，帶動舞臺燈光設計等產業發展，增加 4,065 人或 51.35%，其中創作及藝術表演輔助業增 3,661 人或 86.34% 幅度較大；博弈業隨家數成長，從業員工人數亦增 3,542 人或 50.54%；另運動服務業 5 年間員工增 7,293 人或 62.65%，貢獻整體本業新增人數近 6 成；而網路普及使民眾休閒娛樂型態愈趨多元，致娛樂及休閒服務業之部分遊樂園及 KTV 等營運規模縮減或退出，員工減少 2,746 人或 6.79%。

105 年底監督及專技人員占僱用員工比率為 23.62%，較 100 年底增加 1.58 個百分點，其中創作及藝術表演業 37.59%，5 年間增 2.79 個百分點；博弈業亦增 2.89 個百分點；運動、娛樂及休閒服務業因運動服務業業務人員增加，致監督及專技人員比重僅增 1.67 個百分點。

至近 4 次普查主要行業從業員工人數變化，創作及藝術表演輔助業自 90 年底之 230 人增至 7,901 人，15 年間增 33 倍；運動服務業於 90 年至 100 年間因市場供過於求，小型廠商退出，致人數下滑，惟近 5 年則增逾 7 千人或 62.65%；娛樂及休閒服務業隨家數下滑，人數自 95 年底 4 萬 7 千餘人降至 3 萬 8 千人，10 年間減少 19.15%，尤以 95 年至 100 年間降幅最為明顯。

圖 2 近 4 次普查藝術、娛樂及休閒服務業主要行業從業員工人數

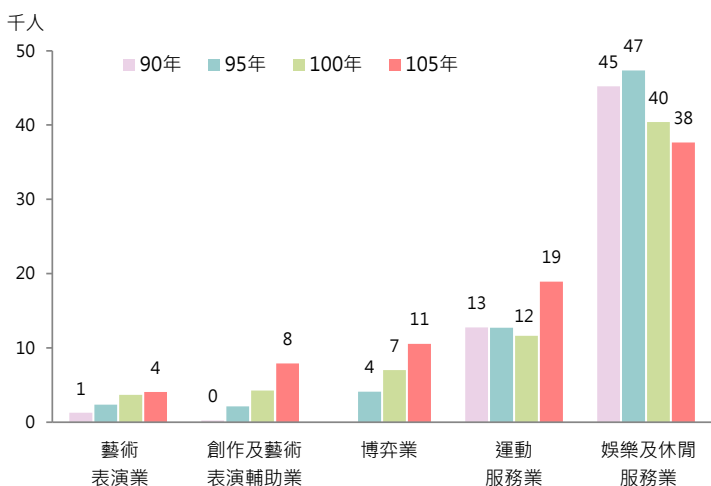


表 2 藝術、娛樂及休閒服務業企業單位從業員工人數及其變動概況－按行業別分

民國 105 年底

	從業員工				僱用員工			
	人數 (人)	結構 (%)	較 100 年底增減		人數 (人)	監督及 專技人員 (%)	較 100 年 底增減 (百分點)	非監督 專技人員 (%)
			(人)	(%)				
總計(總平均)	82 993	100.00	12 445	17.64	71 063	23.62	1.58	76.38
創作及藝術表演業	11 982	14.44	4 065	51.35	10 446	37.59	2.79	62.41
藝術表演業	4 081	4.92	404	10.99	3 116	25.26	-3.95	74.74
創作及藝術表演輔助業	7 901	9.52	3 661	86.34	7 330	42.84	3.72	57.16
博物館及類似機構	3 857	4.65	291	8.16	3 834	37.98	-0.17	62.02
博弈業	10 551	12.71	3 542	50.54	5 121	2.93	2.89	97.07
運動、娛樂及休閒服務業	56 603	68.20	4 547	8.73	51 662	21.78	1.67	78.22
運動服務業	18 934	22.81	7 293	62.65	18 528	17.10	-1.21	82.90
娛樂及休閒服務業	37 669	45.39	-2 746	-6.79	33 134	24.40	3.73	75.60

2. 勞動報酬

▲ 105 年平均每從業員工全年勞動報酬為 44 萬 5,058 元，較 100 年增加 9.27%。

105 年藝術、娛樂及休閒服務業企業單位平均每從業員工全年勞動報酬為 44 萬 5,058 元，較 100 年增加 3 萬 7,772 元，5 年間增幅 9.27%，較 100 年普查之負成長明顯改善。

各中行業平均每從業員工全年勞動報酬以博物館及類似機構 81 萬 5,428 元較高，較 100 年增 9 萬 7,940 元或 13.65%；創作及藝術表演業 43 萬 5,407 元，5 年間增 2.91%，惟增幅低於 100 年之 4.13%，主要因藝術表演業新增較多中小型表演團體，減少 3 萬 432 元或 7.55%所致；另博弈業為 35 萬 4,351 元，較 100 年增加 23.32%；而運動、娛樂及休閒服務業為 43 萬 8,772 元，較 100 年增加 3 萬 8,995 元或 9.75%，其中運動服務業 50 萬 6,109 元，較 100 年增 4 萬 2,112 元或 9.08%。

觀察近 4 次普查主要行業平均每從業員工全年勞動報酬變化，藝術表演業自 90 年 43 萬 3 千元減至 105 年 37 萬 3 千元，15 年間減少 13.86%，主係結合在地文化的各種多元中小型表演團體陸續進場所致；創作及藝術表演輔助業 95 年至 105 年間由 41 萬 4 千元增至 46 萬 8 千元，增幅 13.04%；而運動服務業與娛樂及休閒服務業於 95 年至 100 年間減少，餘皆呈增勢。

圖 3 近 4 次普查藝術、娛樂及休閒服務業主要行業平均每從業員工全年勞動報酬

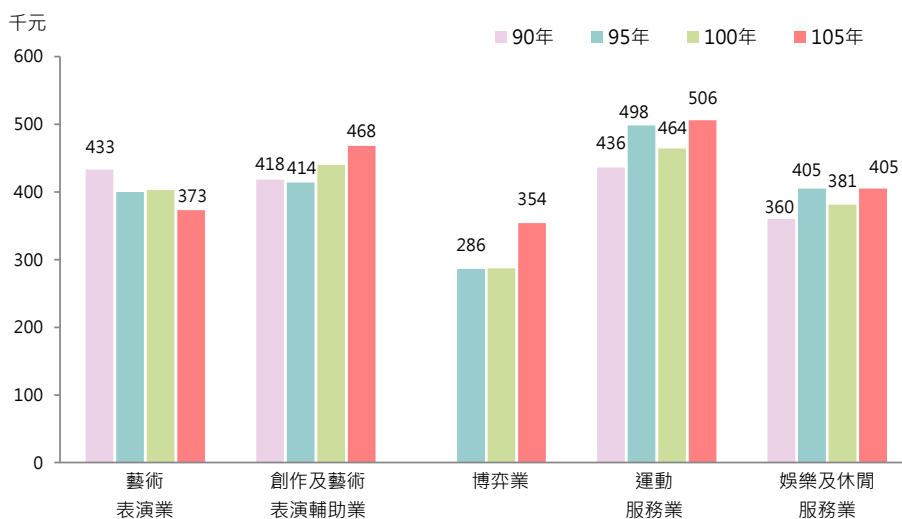


表 3 藝術、娛樂及休閒服務業企業單位平均每從業員工全年勞動報酬變動概況—按行業別分

	105 年			100 年		
	(元)	5 年增減		(元)	5 年增減	
		(元)	(%)		(元)	(%)
總計(總平均)	445 058	37 772	9.27	407 286	-7 915	-1.91
創作及藝術表演業	435 407	12 293	2.91	423 114	16 801	4.13
藝術表演業	372 645	-30 432	-7.55	403 077	3 443	0.86
創作及藝術表演輔助業	467 824	27 333	6.21	440 491	26 820	6.48
博物館及類似機構	815 428	97 940	13.65	717 488	-	-
博弈業	354 351	67 004	23.32	287 347	931	0.33
運動、娛樂及休閒服務業	438 772	38 995	9.75	399 777	-24 913	-5.87
運動服務業	506 109	42 112	9.08	463 997	-34 198	-6.86
娛樂及休閒服務業	404 926	23 646	6.20	381 280	-23 690	-5.85

(三)實際運用資產

▲105年底實際運用資產6,148億元，以自有、租借用固定資產分占44.61%及41.09%較多。

105年底藝術、娛樂及休閒服務業企業單位實際運用資產為6,148億元，較100年底增加1,415億元或29.90%，以固定資產占85.70%較多，其中自有固定資產占44.61%，較100年底微增0.17個百分點；租用或借用固定資產占41.09%，較100年底減少2.39個百分點。

各中行業中，創作及藝術表演業481億元或占7.82%，較100年底增加301億元或1.7倍，貢獻整體本業增量之2成，其中各項大型展演活動興起，帶動資本累積，致創作及藝術表演輔助業實際運用資產由100年底103億元增至105年底396億元，增加293億元或2.8倍；博物館及類似機構為1,595億元，增加203億元或14.58%；而博弈業實際運用資產351億元，增幅逾倍；運動、娛樂及休閒服務業受惠於運動場館業者投入，實際運用資產增加735億元或24.61%至3,721億元。

就各中行業實際運用資產結構觀察，創作及藝術表演業租用或借用固定資產占近4成6，惟5年間減少10.58個百分點，另因展演活動增加且愈趨大型化，帶動現金流量增加，致流動資產占比由100年底18.93%增至105年底28.01%，增加9.08個百分點；博弈業因新進經銷業者多以租用資產為主，105年底租用或借固定資產占逾5成，較100年底增5.88個百分點；至運動、娛樂及休閒服務業則以休閒硬體設施為主要資產運用，105年底自有及租借用之實際運用固定資產合占87.08%，較100年底增加0.33個百分點。

表4 藝術、娛樂及休閒服務業企業單位實際運用資產結構—按行業別分

	105年底							100年底						
	金額 (十億元)	結構(%)						金額 (十億元)	結構(%)					
		流動 資產	自有固 定資產	長期投資		其他 資產	租用或 借用固 定資產		流動 資產	自有固 定資產	長期投資		其他 資產	租用或 借用固 定資產
			國內	國外						國內	國外			
總計(總平均)	614.8	9.45	44.61	2.04	0.11	2.70	41.09	473.3	7.70	44.44	1.68	0.58	2.11	43.48
創作及藝術表演業	48.1	28.01	23.89	0.53	0.14	1.58	45.86	18.0	18.93	22.96	0.47	0.00	1.19	56.44
藝術表演業	8.6	18.31	42.35	0.04	0.00	0.92	38.37	7.7	20.34	23.17	1.09	0.00	0.87	54.53
創作及藝術表演輔助業	39.6	30.11	19.89	0.63	0.17	1.72	47.47	10.3	17.88	22.80	0.00	0.00	1.44	57.88
博物館及類似機構	159.5	5.57	72.69	2.60	0.03	4.26	14.85	139.2	4.86	66.66	0.50	-	3.27	24.70
博弈業	35.1	14.46	32.96	-	-	0.92	51.66	17.5	10.44	43.75	-	-	0.03	45.78
運動、娛樂及休閒服務業	372.1	8.23	36.35	2.19	0.15	2.34	50.73	298.6	8.19	35.42	2.41	0.92	1.74	51.33
運動服務業	183.8	7.58	40.74	0.34	0.00	2.96	48.38	138.5	8.33	37.09	1.02	-	1.95	51.61
娛樂及休閒服務業	188.3	8.87	32.06	4.00	0.29	1.74	53.03	160.1	8.07	33.97	3.61	1.71	1.56	51.09

註：1.本表均不含「投資性不動產」。

2.其他資產包含無形資產、一年期以上應收款項、遞延資產(費用)及存出保證金等。

(四)生產總額及生產毛額

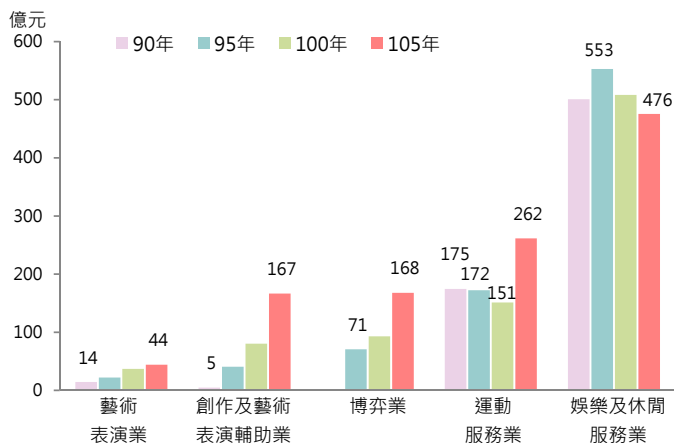
▲105年生產總額為1,165億元，較100年成長27.59%。

105年藝術、娛樂及休閒服務業生產總額為1,165億元，較100年增加252億元或27.59%。各中行業中，運動、娛樂及休閒服務業計737億元或占63.27%，5年間增加11.78%；創作及藝術表演業為211億元或占18.08%，較100年成長79.66%，其中創作及藝術表演輔助業167億元，受惠於體驗經濟興起，計增86億元或1.1倍；博物館及類似機構49億元或占4.24%；博弈業168億元或占14.41%，主因彩券種類愈趨多樣及線上投注之推動，5年間成長逾8成。

進一步觀察近4次普查主要行業生產總額之變化，藝術表演業、創作及藝術表演輔助業15年間均呈增加，尤以後者成長32.4倍較明顯；博弈業自95年之71億元增至105年之168億元，成長

1.4倍；運動服務業於95年至100年間因連鎖大型廠商退出，由172億元降至151億元，降幅明顯，惟近5年回升至262億元；而娛樂及休閒服務業於95年攀增至553億元高峰，至105年降至476億元，10年間減

圖4 近4次普查藝術、娛樂及休閒服務業主要行業生產總額



▲105年生產毛額為621億元，較100年增加25.73%。

再就生產總額扣除服務成本及原材物料耗用等中間消費後之生產毛額(附加價值)觀察，105年整體本業生產毛額為621億元，較100年增加127億元或25.73%，主要分配於勞動報酬369億元或占59.52%，較100年增加28.55%，占比亦增1.30個百分點；營業盈餘182億元或占29.30%，較100年增加19.76%，惟占比減少1.46個百分點。

觀察105年各中行業生產毛額，創作及藝術表演業66億元，5年間增加17億元或34.32%；博物館及類似機構5億元，5年間增加近倍；博弈業92億元，5年間計增48億元或1.1倍；運動、娛樂及休閒服務業458億元，5年間增60億元或15.10%。再就其要素組成觀察，除博弈業外各中行業均以勞動報酬居多數，創作及藝術表演業勞動報酬52億元，較100年增加55.74%，營業盈餘為7億元，5年間則減少46.65%；博物館及類似機構勞動報酬31億元，增加22.92%，因多屬非營利目的，營業盈餘為

-35 億元；運動、娛樂及休閒服務業之勞動報酬 248 億元，營業盈餘 160 億元，分別較 100 年增加 19.34%、8.96%，其中運動服務業勞動報酬 96 億元，營業盈餘 51 億元，均增逾 7 成；博弈業因家數及市場拓展，勞動報酬 37 億元，較 100 年增加 85.64%，而營業盈餘 50 億元，計增 1.7 倍。

至各行業附加價值占比，娛樂及休閒服務業生產毛額 291 億元或占 46.85%；而家數僅占整體本業 6.83%之運動服務業生產毛額 167 億元或占 26.97%；博弈業生產毛額 92 億元或占 14.81%；創作及藝術表演輔助業 49 億元或占 7.90%。

圖 5 105 年藝術、娛樂及休閒服務業附加價值結構 - 按小行業別分

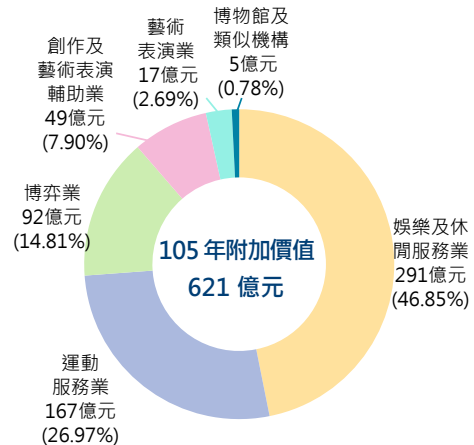


表 5 藝術、娛樂及休閒服務業企業單位生產總額及生產毛額組成—按行業別分

民國 105 年

	全年		全年		主要組成			
	生產總額 (百萬元)	較 100 年 增減 (%)	生產毛額 (附加價值) (百萬元)	較 100 年 增減 (%)	勞動報酬 (百萬元)	營業盈餘		較 100 年 增減 (%)
						較 100 年 增減 (%)	(百萬元)	
總計	116 526	27.59	62 056	25.73	36 937	28.55	18 181	19.76
創作及藝術表演業	21 070	79.66	6 572	34.32	5 217	55.74	669	-46.65
藝術表演業	4 407	19.40	1 669	-12.86	1 521	2.61	-7	--
創作及藝術表演輔助業	16 662	107.34	4 903	64.67	3 696	97.91	676	-24.92
博物館及類似機構	4 942	13.29	481	97.19	3 145	22.92	-3 516	-33.99
博弈業	16 792	80.79	9 192	108.10	3 739	85.64	5 024	169.52
運動、娛樂及休閒服務業	73 722	11.78	45 812	15.10	24 836	19.34	16 004	8.96
運動服務業	26 154	72.98	16 735	80.01	9 583	77.41	5 060	87.09
娛樂及休閒服務業	47 568	-6.42	29 076	-4.68	15 253	-1.01	10 944	-8.68

註：1.生產總額係指在本國內廠商一定期間內提供服務之價值。

2.生產毛額係生產總額扣除原材物料及燃料耗用總值、服務成本、佣金支出及其他營業費用等中間消費計算而得。

3.營業盈餘包含利潤、呆帳損失及移轉支出、其他營業外支出、租金支出淨額、利息支出淨額、研究發展費用性支出，不含投資收益及出售資產利益、政府補助收入。

4.本表「--」係因該欄位 100 年營業盈餘為正數，故不予比較。

二、經營效能及優化概況

(一)企業經營績效

▲105年資本生產力為0.10元，較100年下降3.21%。

105年藝術、娛樂及休閒服務業資本生產力(平均每元實際運用資產生產毛額)為0.10元，較100年下降3.21%。各小行業中，藝術表演業資本生產力為0.20元，較100年下降21.43%；創作及藝術表演輔助業為應展演活動科技應用持續深化而積極投資，致5年間資本生產力下降57.28%為0.12元；博物館及類似機構受惠於相關文創及觀光活動發展，帶動營運擴增，資本生產力成長72.00%；博弈業資本生產力0.26元，較100年升4.08%；運動服務業0.09元，5年間上升35.65%；至娛樂及休閒服務業資本生產力0.15元，因遊樂園及視唱產業市場益趨成熟，產出動能減緩，較100年下降18.97%。

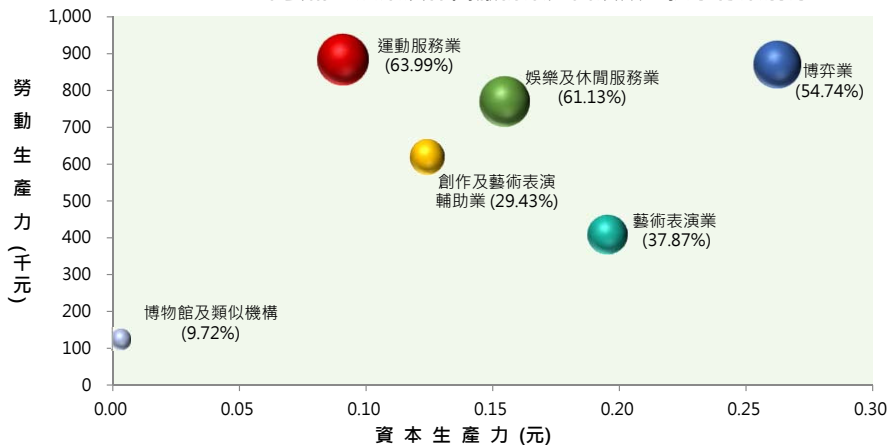
▲105年勞動生產力為74萬8千元，較100年上升6.86%。

105年藝術、娛樂及休閒服務業勞動生產力(平均每從業員工生產毛額)為74萬8千元，較100年上升6.86%。觀察各小行業勞動生產力變化，藝術表演業40萬9千元，較100年下降21.50%；創作及藝術表演輔助業62萬1千元，較100年下降11.54%；博物館及類似機構上升83.82%至12萬5千元；博弈業87萬1千元，因產品愈趨多元與線上投注推展，銷售額攀升明顯，較100年上升38.25%；運動服務業88萬4千元，上升10.64%；娛樂及休閒服務業77萬2千元，升2.25%。

▲105年附加價值率為53.26%，較100年略降0.78個百分點。

105年藝術、娛樂及休閒服務業附加價值率53.26%，較100年略為下降0.78個百分點。各小行業中，藝術表演業、創作及藝術表演輔助業附加價值率分別為37.87%、29.43%，因演藝團體演出成本增加，依序較100年下降14.02、7.62個百分點；博物館及類似機構附加價值率為9.72%，較100年升4.13個百分點；博弈業54.74%，因運彩營運績效提升，5年間計升7.18個百分點；運動服務業63.99%，受惠於健身風潮興起，經營績效轉佳，較100年上升2.50個百分點；而娛樂及休閒服務業61.13%，5年間亦升1.12個百分點。

圖6 105年藝術、娛樂及休閒服務業經營績效 - 按小行業別分



註：球體大小及()中數字均表附加價值率。

表 6 藝術、娛樂及休閒服務業企業單位經營績效－按行業別分

	資本生產力(元)			勞動生產力(千元)			附加價值率(%)		
	105 年	100 年	5 年增減 (%)	105 年	100 年	5 年增減 (%)	105 年	100 年	5 年增減 (百分點)
總計(總平均)	0.10	0.10	-3.21	748	700	6.86	53.26	54.04	-0.78
創作及藝術表演業	0.14	0.27	-49.82	549	618	-11.17	31.19	41.72	-10.53
藝術表演業	0.20	0.25	-21.43	409	521	-21.50	37.87	51.89	-14.02
創作及藝術表演輔助業	0.12	0.29	-57.28	621	702	-11.54	29.43	37.05	-7.62
博物館及類似機構	0.00	0.00	72.00	125	68	83.82	9.72	5.59	4.13
博弈業	0.26	0.25	4.08	871	630	38.25	54.74	47.56	7.18
運動、娛樂及休閒服務業	0.12	0.13	-7.64	809	765	5.75	62.14	60.35	1.79
運動服務業	0.09	0.07	35.65	884	799	10.64	63.99	61.49	2.50
娛樂及休閒服務業	0.15	0.19	-18.97	772	755	2.25	61.13	60.01	1.12

註：1.資本生產力=生產毛額÷實際運用資產；勞動生產力=生產毛額÷從業員工人數；附加價值率=生產毛額÷生產總額*100。

2.資本生產力5年增減係以二年數值取5位小數計算。

(二)創新概況

▲105年從事創新者計404家。

105年從事創新活動之企業計404家，占整體本業家數之2.09%，其中推出新服務內容之服務創新計231家或占整體本業家數1.19%，精進作業模式之後檯創新者154家或占0.80%，組織創新230家或占1.19%。

各中行業中，創作及藝術表演業投入創新活動之企業計163家，占該中行業家數5.69%，以投入服務創新者最多計113家；其中創作及藝術表演輔助業投入創新家數125家，占該業7.13%。

博物館及類似機構投入創新活動者16家，占該業12.40%，以投入服務創新者最多，計13家或占10.08%；而博弈業投入創新活動者22家，占該業0.31%，以投入組織創新者20家最多。

運動、娛樂及休閒服務業投入創新活動者203家，占該業2.21%，以投入組織創新者最多，為110家；其中運動服務業投入創新活動者55家，占該業家數之4.16%，以投入組織創新者43家最多。

表7 藝術、娛樂及休閒服務業企業單位創新概況－按行業別分

民國105年

	年底企業 單位數 (家)	創新活動家數							
		(家)	占該業 比率 (%)	服務 創新 (家)	占該業 比率 (%)	後檯 創新 (家)	占該業 比率 (%)	組織 創新 (家)	占該業 比率 (%)
總計(總平均)	19 362	404	2.09	231	1.19	154	0.80	230	1.19
創作及藝術表演業	2 863	163	5.69	113	3.95	59	2.06	90	3.14
藝術表演業	1 111	38	3.42	26	2.34	14	1.26	22	1.98
創作及藝術表演輔助業	1 752	125	7.13	87	4.97	45	2.57	68	3.88
博物館及類似機構	129	16	12.40	13	10.08	8	6.20	10	7.75
博弈業	7 178	22	0.31	6	0.08	-	-	20	0.28
運動、娛樂及休閒服務業	9 192	203	2.21	99	1.08	87	0.95	110	1.20
運動服務業	1 322	55	4.16	24	1.82	21	1.59	43	3.25
娛樂及休閒服務業	7 870	148	1.88	75	0.95	66	0.84	67	0.85

註：1.因企業創新活動之方式可能不只一項，故各方式之家數加總可能大於從事創新活動家數。

2.服務創新係指服務項目、內容，以及服務流程(如：交易、付款方式等)之改善。

3.後檯創新係指運用全新或顯著改良之技術、作業方法或新型設備，以提供服務。

4.組織創新係指引進新資訊系統或方法以協助內部管理作業，如財務、人事、行銷、客戶關係管理、策略聯盟、組織決策、知識管理等。

(三)數位化發展

▲105年電腦或網路普及率為76.85%，較100年增7.47個百分點。

105年藝術、娛樂及休閒服務業之電腦或網路普及率為76.85%，較100年增加7.47個百分點。就運用方式觀察，以使用於協助內部管理作業1萬4,312家最多，其中逾9成8僅用於基礎作業，而同時運用於基礎及管理、決策作業者僅1.59%，使用ERP等系統協助管理、決策作業者亦僅1.18%；另透過網路提供營業資訊者計6,021家，透過網路銷售者計435家，分占全體家數之31.10%、2.25%。

各中行業中，創作及藝術表演業電腦或網路普及率為75.59%，較100年增加11.04個百分點，同時用於基礎及管理、決策作業者僅3.99%；其中創作及藝術表演輔助業因網路行銷已臻成熟，透過網路提供營業資訊者計983家，透過網路銷售者計123家，分占該業之56.11%、7.02%。

博物館及類似機構電腦或網路普及率為89.92%，較100年增4.47個百分點，使用於協助內部管理者112家，其中同時運用於基礎及管理、決策作業者占6.25%；另運用網路提供營業資訊者計101家，占該業家數之78.29%。

博奕業因彩券行使用電腦投注機，電腦或網路普及率99.96%為本業最高，較100年增加2.41個百分點，惟同時運用於基礎及管理、決策作業者僅占0.36%。而運動、娛樂及休閒服務業電腦或網路普及率為59.02%，較100年增5.71個百分點，其中運動服務業電腦或網路普及率8成5，透過網路提供營業資訊之家數逾6成，計811家。

表8 藝術、娛樂及休閒服務業企業單位數位化情形－按行業別分

民國105年

	年底 企業 單位數 (家)	使用電腦或網路設備							透過 網路提供 營業資訊 (家)	透過網 路銷售 (家)
		普及率 (%)	較100年 增減 (百分點)	協助內部 管理作業 (家)	運用方式					
					僅用於 基礎作業 (%)	運用於基 礎及管理、 決策作業 (%)	使用ERP 等系統 (%)			
總計(總平均)	19 362	76.85	7.47	14 312	98.41	1.59	1.18	6 021	435	
創作及藝術表演業	2 863	75.59	11.04	2 079	96.01	3.99	3.13	1 390	192	
藝術表演業	1 111	55.36	9.87	564	96.99	3.01	1.77	407	69	
創作及藝術表演輔助業	1 752	88.41	4.93	1 515	95.64	4.36	3.63	983	123	
博物館及類似機構	129	89.92	4.47	112	93.75	6.25	2.68	101	18	
博奕業	7 178	99.96	2.41	6 953	99.64	0.36	0.03	1 669	1	
運動、娛樂及休閒服務業	9 192	59.02	5.71	5 168	97.83	2.17	1.92	2 861	224	
運動服務業	1 322	85.17	11.20	1 091	95.78	4.22	3.94	811	69	
娛樂及休閒服務業	7 870	54.63	4.08	4 077	98.38	1.62	1.37	2 050	155	

註：1.「普及率」係指有使用電腦或網路設備之企業家數占全體企業單位數之比率。

2.「僅用於基礎作業」係指廠商利用電腦協助一般事務性作業，如記帳、人事資料登錄、訂單處理、採購事宜等。

3.「運用於基礎及管理、決策作業」係指除一般事務性作業外，廠商進一步透過各種資訊系統，將企業內部資料加以彙整分析，以提供管理者或決策高層應用。

4.「使用ERP等系統」係包括企業使用企業資源規劃(ERP)、顧客關係管理(CRM)、雲端運算或巨量資料(大數據)分析等系統。

5.各項「運用方式」之值為占「協助內部管理作業」家數之比率。